Nr. 55

Österreich S 27 / Schweiz Fr. 3.50
Frankreich F 15.00 / Italien L 4500 / Niederlande f 4.60 / Spanien P 400

DM 3.50

BASTEI COMIC

Die Schlümpfe

Die Schlümpfe

Von Millionen Kindern in aller Welt gelesen

Der Naturschlumpf stellt vor:

Delphine

Unterwasser-Lupe zum Selberbasteln

SCHLUMPFIGE

Spiele, Rätsel und Geschichten

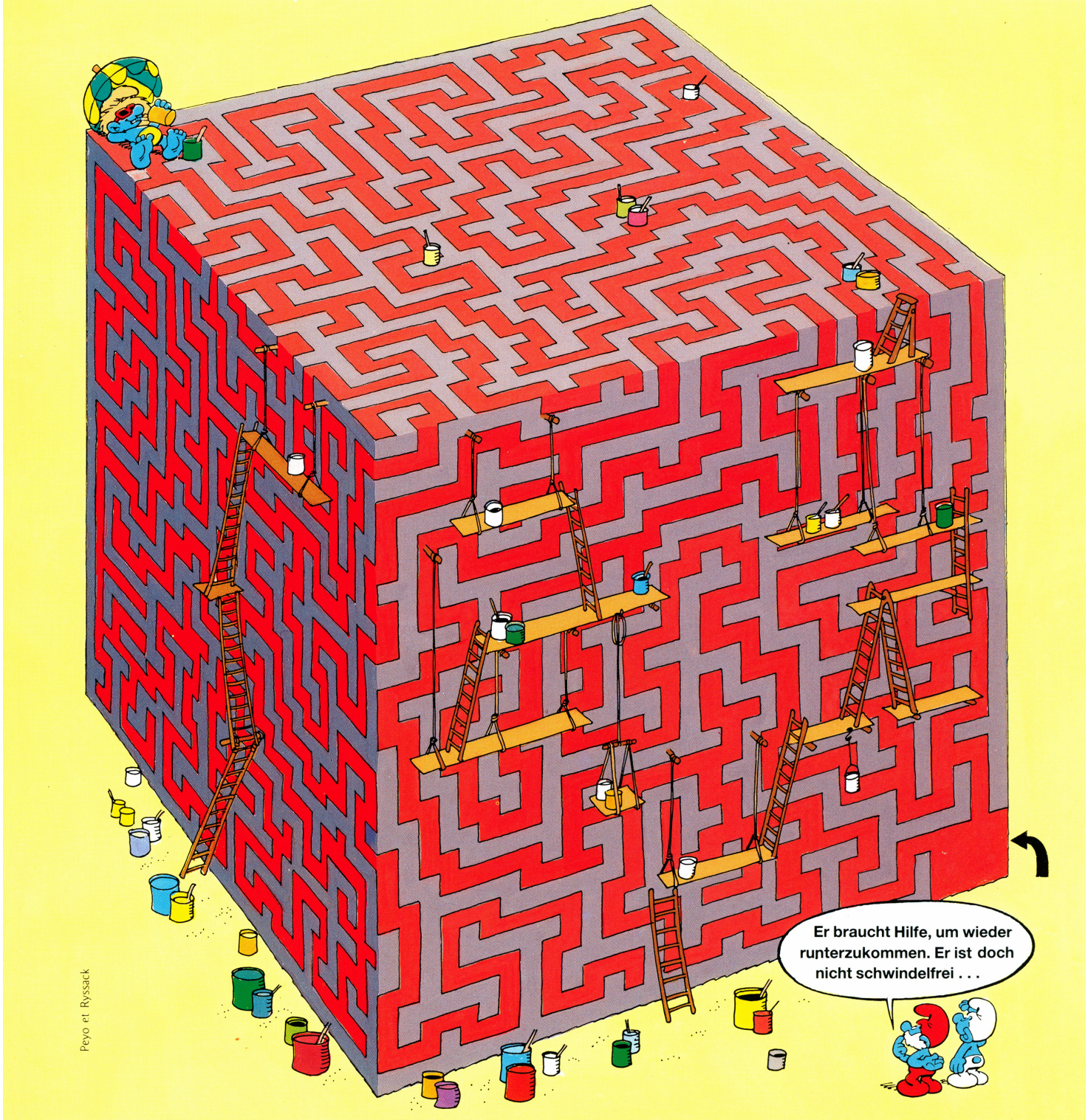
Ein Schlumpf taucht unter

Der kleine Wicht erforscht die Unterwasser-Welt

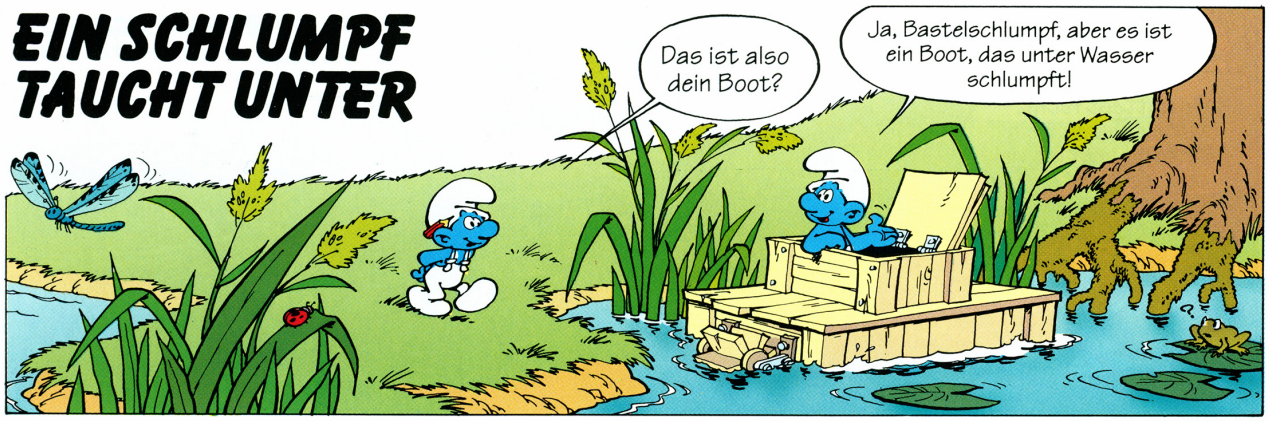
4 393003 803508 50055

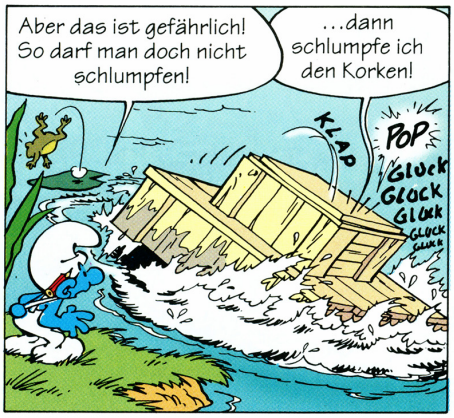
Liebe Leserinnen und Leser!

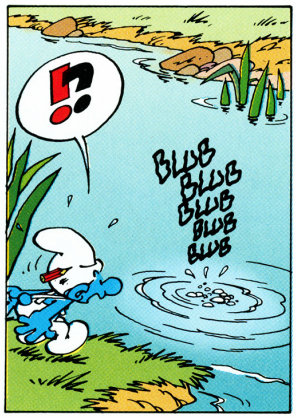
Herzlich willkommen im Schlumpfdorf. Es warten wieder viele Überraschungen auf Euch: Spiele, Rätsel, der Große Schlumpf erzählt von einer riesigen Melone, der Naturschlumpf stellt heute den Delphin vor und bei einem Preisausschreiben könnt Ihr Euch beteiligen.
Doch zuerst könnt Ihr dem kleinen Wicht, der sich im Moment so herrlich sonnt, vielleicht helfen. Welchen Weg muß man nehmen, um zum Malerschlumpf zu gelangen. Doch darf die frisch gestrichene graue Fläche nicht begangen werden. Und die Leitern und Gerüste, die der Malerschlumpf stehenließ, sollten auch nicht zu Hilfe genommen werden.

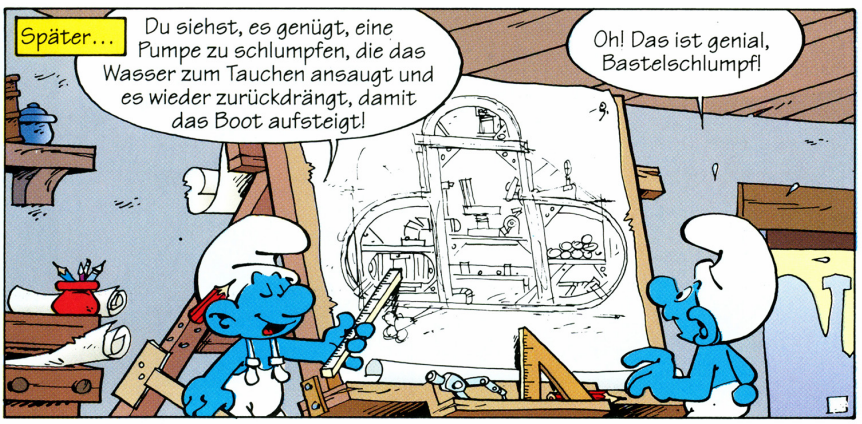


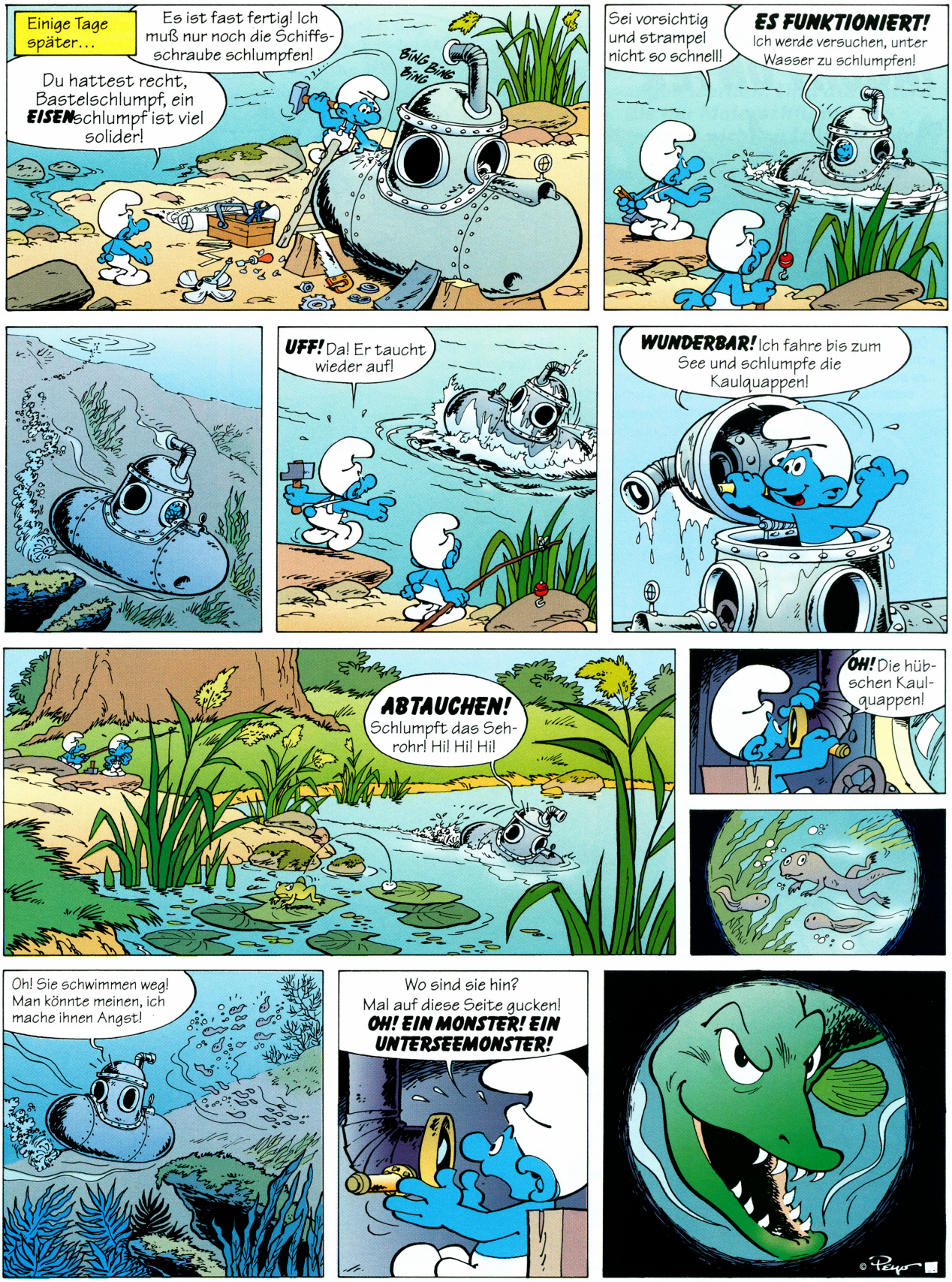
EIN SCHLUMPF TAUCHT UNTER

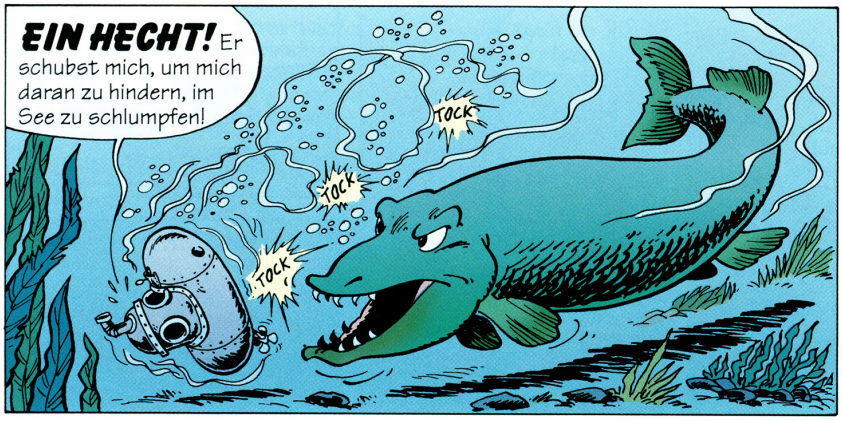


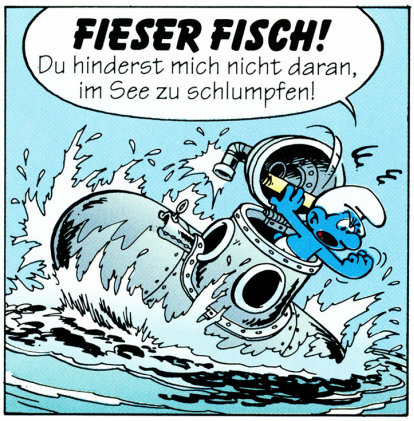


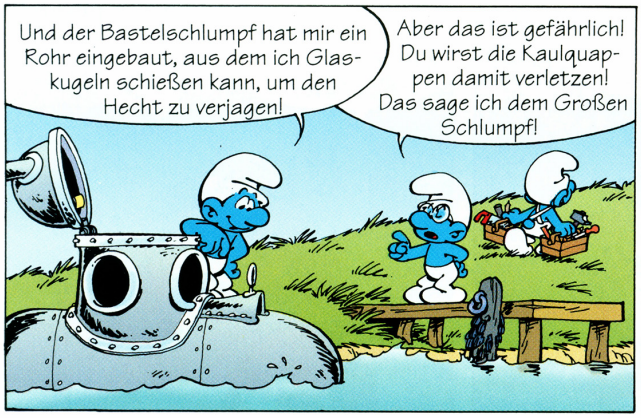




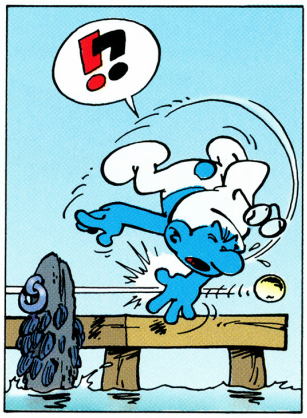

Einige Tage später...
Es ist fast fertig! Ich muß nur noch die Schiffsschraube schlumpfen!
BING BING BING
Du hattest recht, Bastelschlumpf, ein EISENschlumpf ist viel solider!
Sei vorsichtig und strampel nicht so schnell!
ES FUNKTIONIERT!
Ich werde versuchen, unter Wasser zu schlumpfen!
UFF! Da! Er taucht wieder auf!
WUNDERBAR! Ich fahre bis zum See und schlumpfe die Kaulquappen!
ABTAUCHEN! Schlumpft das Sehrohr! Hi! Hi! Hi!
OH! Die hübschen Kaulquappen!
Oh! Sie schwimmen weg! Man könnte meinen, ich mache ihnen Angst!
Wo sind sie hin? Mal auf diese Seite gucken!
OH! EIN MONSTER! EIN UNTERSEEMONSTER!
© Peyo


EIN HECHT! Er schubst mich, um mich daran zu hindern, im See zu schlumpfen!
TOCK
TOCK
TOCK


FIESER FISCH! Du hinderst mich nicht daran, im See zu schlumpfen!


Und der Bastelschlumpf hat mir ein Rohr eingebaut, aus dem ich Glaskugeln schießen kann, um den Hecht zu verjagen!
Aber das ist gefährlich! Du wirst die Kaulquappen damit verletzen! Das sage ich dem Großen Schlumpf!

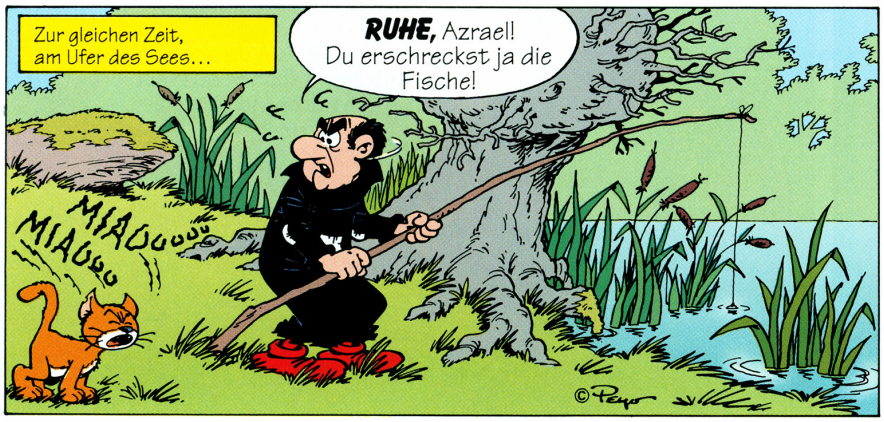
Aber es ist zu meiner Verteidigung... KLIK!
HOPPLA! ACHTUNG!
GOIIING


!?

PLATSCH

Da siehst du, wie gefährlich es ist! Das sage ich dem Großen Schlumpf!
...War keine Absicht!

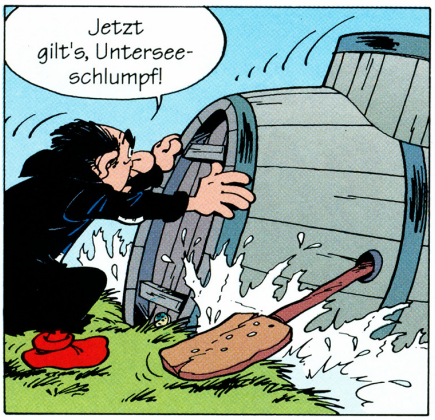
Zu mir, Trunkenheit der Tiefe in der Welt der Stille! Fertig zum Schlumpfen!

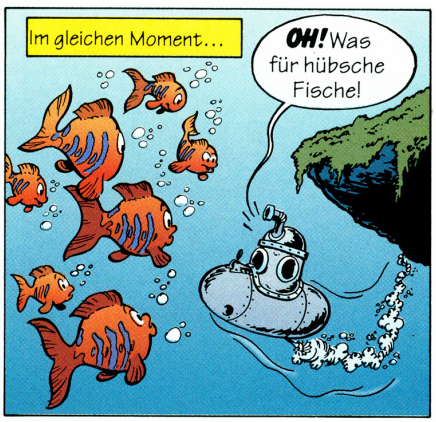

Zur gleichen Zeit, am Ufer des Sees...
RUHE, Azrael! Du erschreckst ja die Fische!
MIAOUUUU
MIAOUU
©Peyo

HOPPLA! Es zieht, he, heee... ein gutes Versteck ist das größte Plus des Anglers!

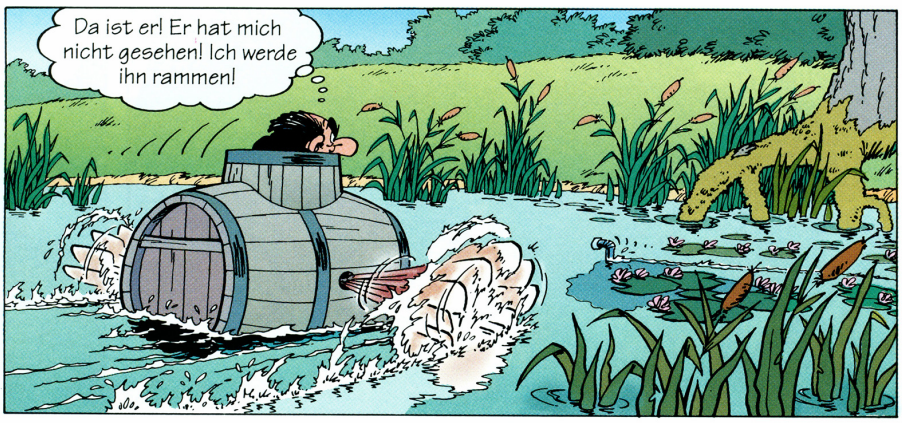
Aber...!? Was ist...?
Oh, die hübsche Libelle!
Oh, sie fliegt weg!
Ich werde auf die andere Seite fahren, Fische schlumpfen!
TAUCHEN!
So was!!! Dieser Schlumpf hat ein Schiff erfunden, das unter Wasser fährt!
Wird nicht einfach sein, ihn zu fangen! Wie mach' ich das bloß?
HE! MEIN HERR! KÖNNT IHR MIR HELFEN?
?
Der Karren von meinem Jauchefaß ist festgefahren! Helft mir!
Dieses Faß bringt mich auf eine Idee! He! He!
Rette dich, Flegel, oder ich verwandele dich in einen Frosch! Ich bin Gurgelhals, der Hexer! RHAAAA!
ZU HILFE! EIN HEXER!
PUAAH! Die Jauche stinkt! Egal! Muß ich mich dran gewöhnen!
Dieses Faß wird ein gutes Schiff! Ich weiß zwar nicht, wie dieser Schlumpf das mit dem Tauchen anstellt, aber ich werde ihn fangen! He! He! He!
©Peyo

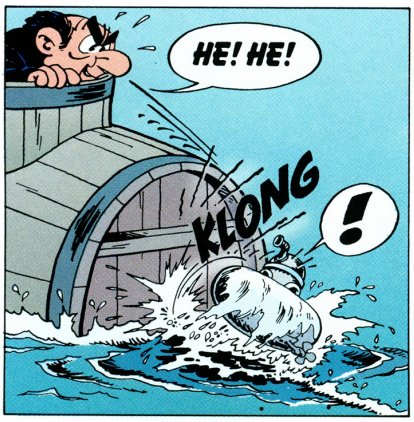
Ich habe nämlich die Geheimwaffe: kleine Kugeln aus nicht löschbarem magischen Pulver, um ihn zum Auftauchen zu zwingen! Danach ist es ein Kinderspiel, ihn mit meinem Netz zu fangen!


Jetzt gilt's, Untersee-schlumpf!


Im gleichen Moment...
OH! Was für hübsche Fische!

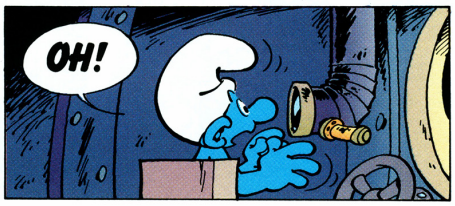
Ich werde das Sehrohr ausfahren um die Seerosen an der Oberfläche zu schlumpfen!

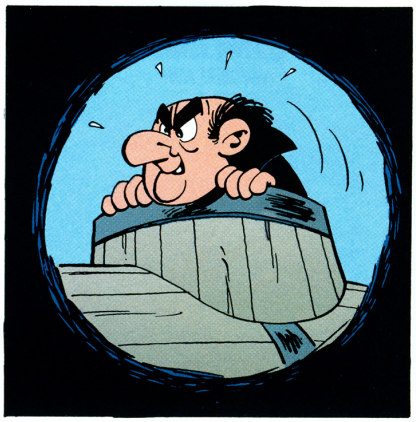

Da ist er! Er hat mich nicht gesehen! Ich werde ihn rammen!


HE! HE!
KLONG
!

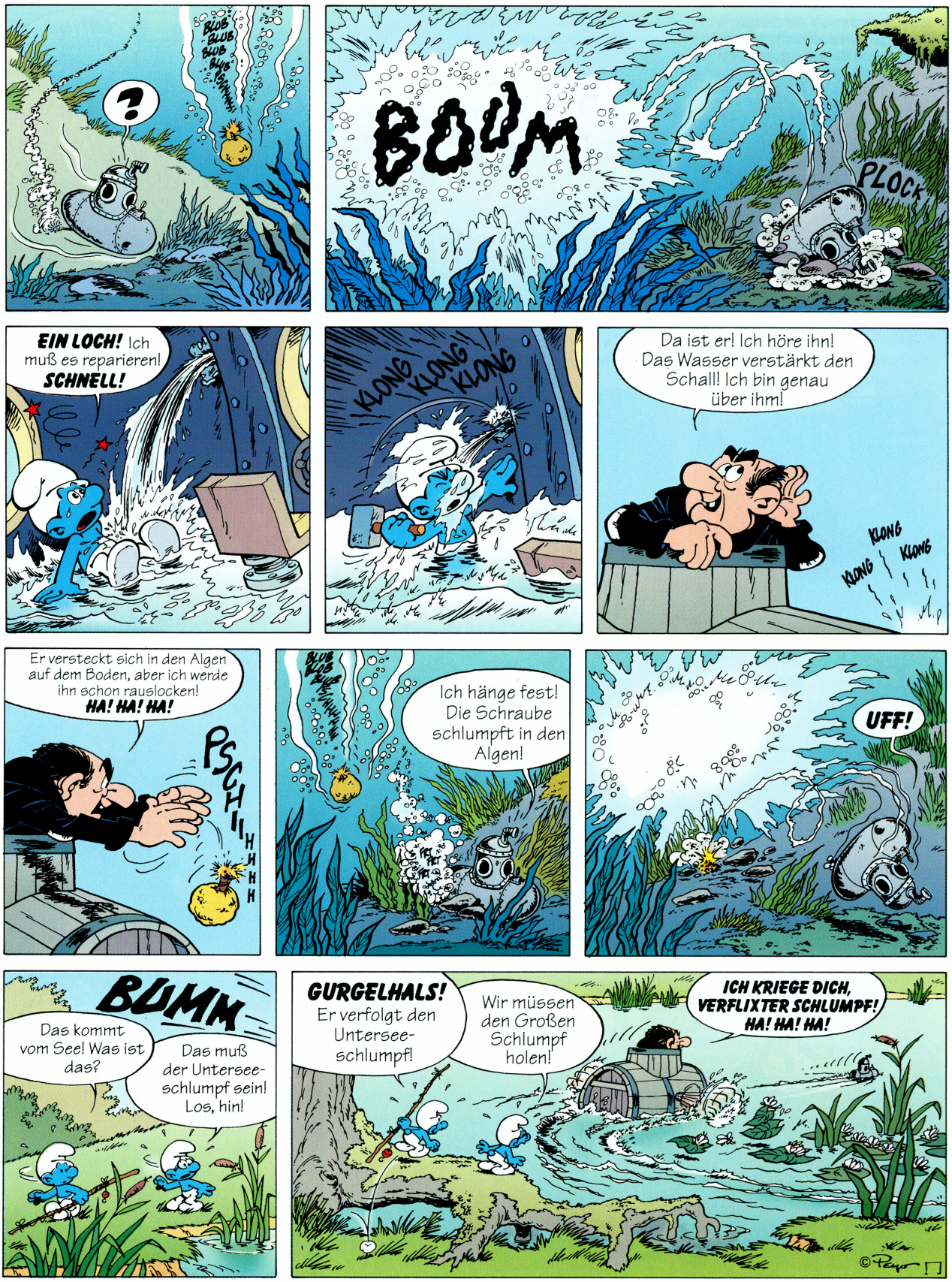
Ich bin gegen irgendwas gestoßen! Schnell wieder hoch!

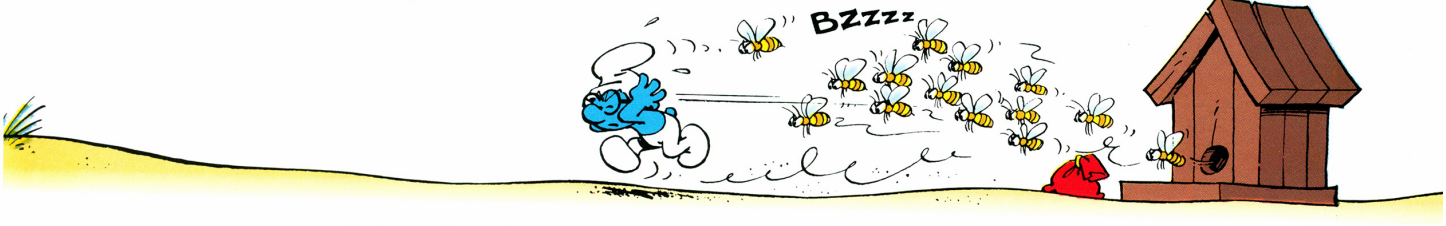
Ich sehe nichts Auffälliges!


OH!

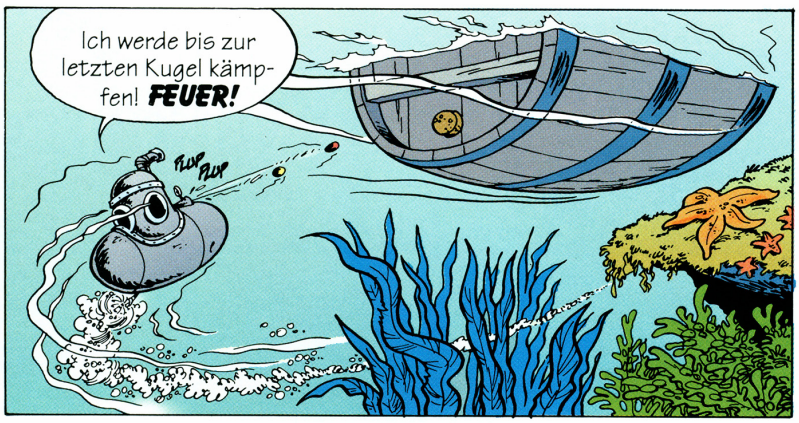


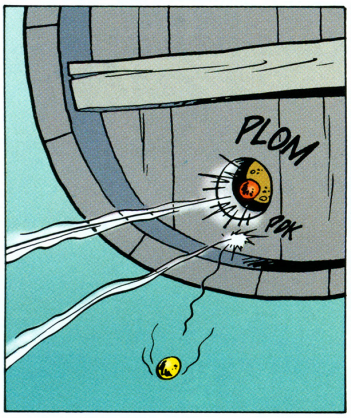
GURGELHALS! SCHNELL TAUCHEN!
Er haut ab! Ich werde ein Bömbchen werfen!
PSCH!!!!
©Peyo

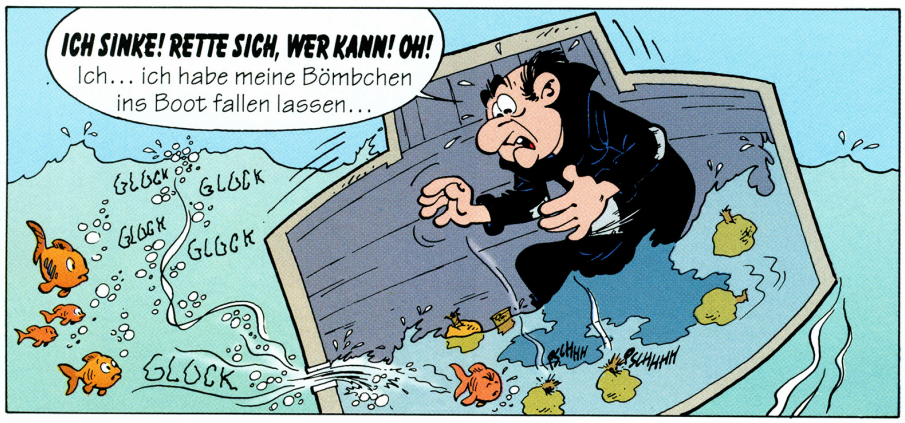

BLUB BLUB BLUB BLUB
?
BOUM
PLOCK
EIN LOCH! Ich muß es reparieren! SCHNELL!
KLONG KLONG KLONG
Da ist er! Ich höre ihn! Das Wasser verstärkt den Schall! Ich bin genau über ihm!
KLONG KLONG KLONG
Er versteckt sich in den Algen auf dem Boden, aber ich werde ihn schon rauslocken! HA! HA! HA!
PSCHIHHHHH
BLUB BLUB BLUB
Ich hänge fest! Die Schraube schlumpft in den Algen!
UFF!
BUMM
Das kommt vom See! Was ist das?
Das muß der Untersee-schlumpf sein! Los, hin!
GURGELHALS! Er verfolgt den Untersee-schlumpf!
Wir müssen den Großen Schlumpf holen!
ICH KRIEGE DICH, VERFLIXTER SCHLUMPF! HA! HA! HA!
©Peyo

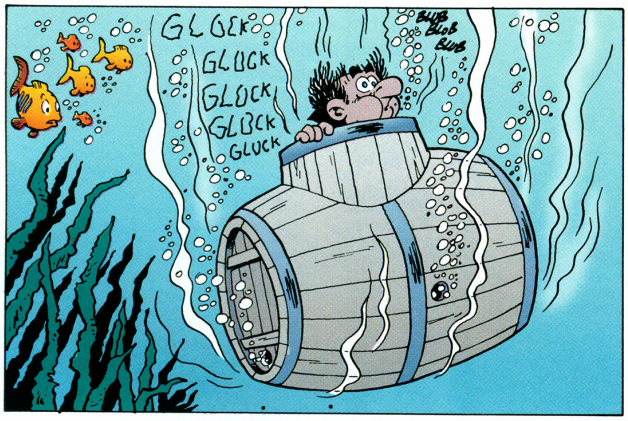

BZZZZ

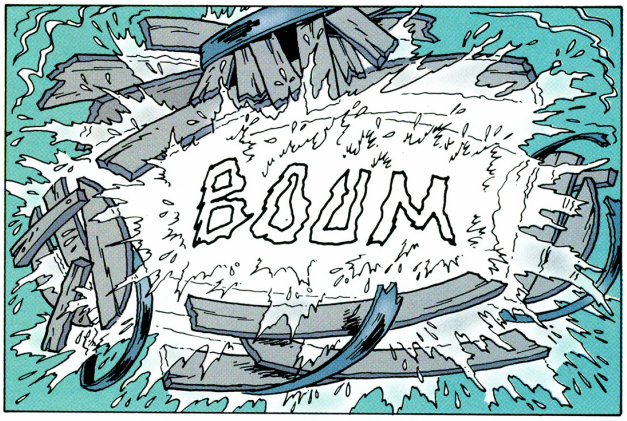
Er ist schneller als ich! Ich muß mich stellen, oder er schlumpft mich!


Ich werde bis zur letzten Kugel kämpfen! FEUER!
FLUP FLUP


PLOM
PUK

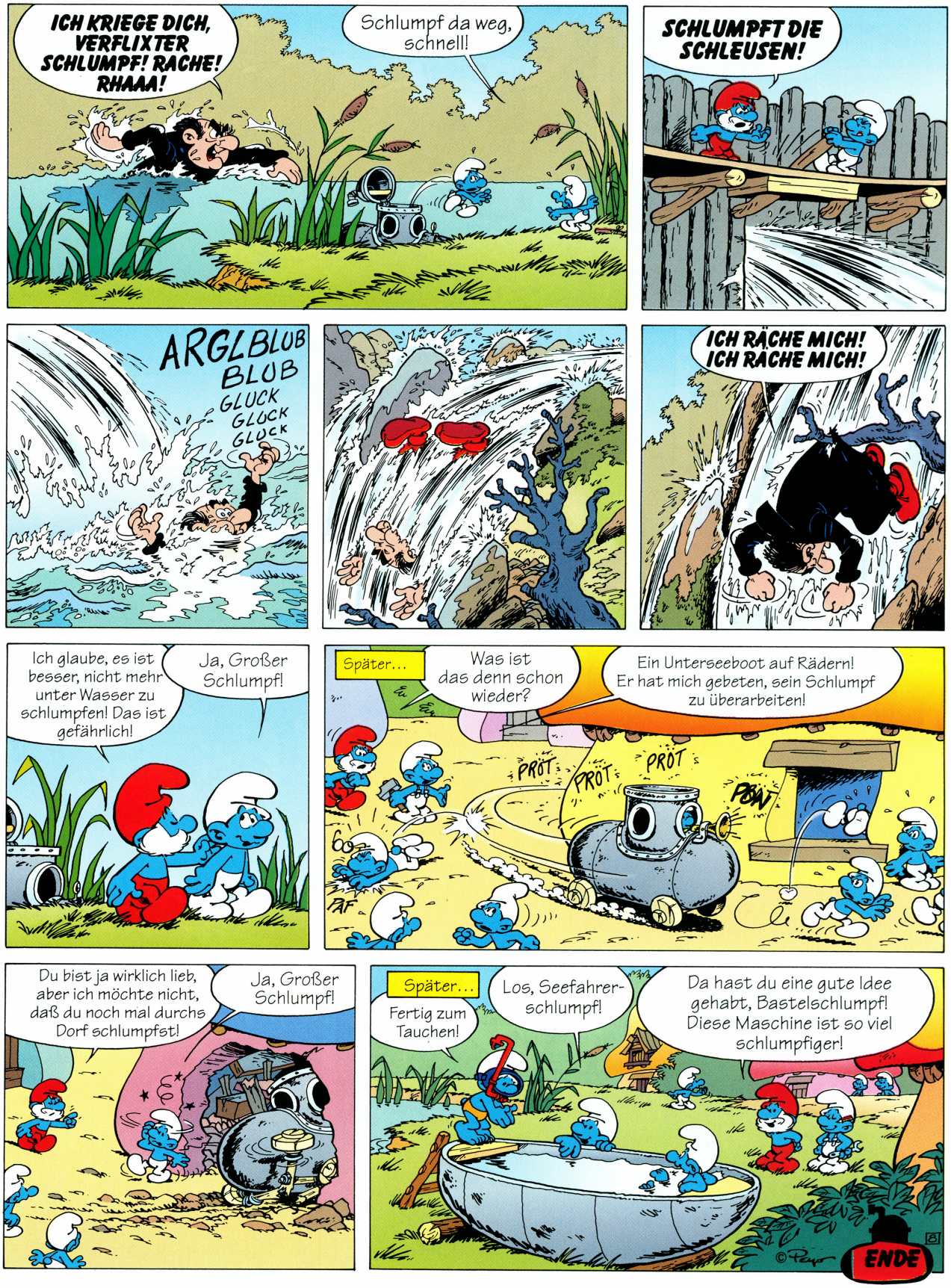

ICH SINKE! RETTE SICH, WER KANN! OH!
Ich... ich habe meine Bömbchen ins Boot fallen lassen...
GLOCK
GLOCK
GLOCK
GLOCK
GLOCK
ACHHH
SCHHHH


GLOCK
GLOCK
GLOCK
GLOCK
GLOCK
BLUB BLUB BLUB


BOUM

Er... er ist gesunken! Was ist denn geschlumpft?
Ich habe ihm den Korken aus seiner Tonne geschlumpft und dann sind ihm seine Bömbchen um die Schlumpfe geschlumpft!
BLUB BLUB BLUB BLUB BLUB BLUB
©Peyo

ACHTUNG! HINTER DIR!


ICH KRIEGE DICH, VERFLIXTER SCHLUMPF! RACHE! RHAAA!
Schlumpf da weg, schnell!
SCHLUMPFT DIE SCHLEUSEN!
ARGLBLUB BLUB GLUCK GLUCK GLUCK
ICH RÄCHE MICH! ICH RÄCHE MICH!
Ich glaube, es ist besser, nicht mehr unter Wasser zu schlumpfen! Das ist gefährlich!
Ja, Großer Schlumpf!
Später...
Was ist das denn schon wieder?
Ein Unterseeboot auf Rädern! Er hat mich gebeten, sein Schlumpf zu überarbeiten!
PRÖT
PRÖT
PRÖT
PÖNT
PAF
Du bist ja wirklich lieb, aber ich möchte nicht, daß du noch mal durchs Dorf schlumpfst!
Ja, Großer Schlumpf!
Später...
Fertig zum Tauchen!
Los, Seefahrer-schlumpf!
Da hast du eine gute Idee gehabt, Bastelschlumpf! Diese Maschine ist so viel schlumpfiger!
©Peyo
ENDE

finde den Schatz des Prinzen!

Gewinn einen von vielen tollen **playmobil**-Preisen:
66 **playmobil** Burgen
666 **playmobil** Sets
6666 **playmobil** Figuren

Der Prinz von DeBeukelaer hat in seiner Burg einen knusprig-leckeren Schatz versteckt. Kannst Du ihn finden? Einfach den Coupon unten ausfüllen und an DeBeukelaer schicken. Du nimmst automatisch am großen Prinzen-**playmobil** Gewinnspiel teil und kannst einen von vielen tollen Preisen gewinnen!

DeBeukelaer
LU

playmobil®

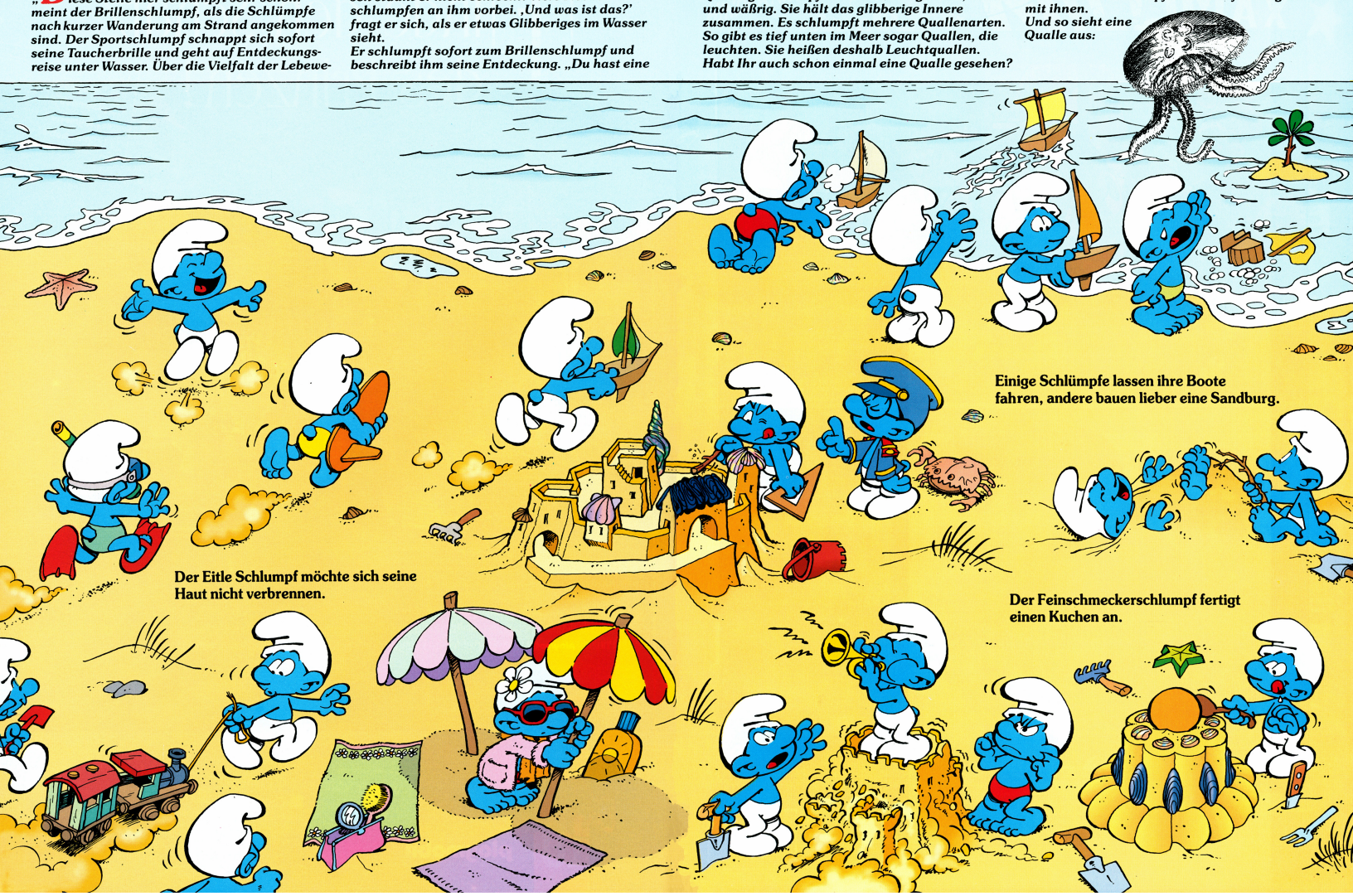
Welcher Schatz ist in der Burg Knusperkeks verborgen?

☐ Prinzenrolle ☐ Choco Prinz ☐ Prinzen-Butterkeks

Einfach den Coupon ausfüllen, ausschneiden, auf eine Postkarte kleben und an folgende Adresse schicken: G.B.G., Stichwort: „Prinz Playmobil", Postfach 210, 47702 Krefeld
Mitarbeiter von G.B.G. und Playmobil Deutschland, sowie deren Angehörige sind nicht teilnahmeberechtigt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 30.09.1995.

Strandtag bei den Schlümpfen

„Diese Stelle hier schlumpft sehr schön!“ meint der Brillenschlumpf, als die Schlümpfe nach kurzer Wanderung am Strand angekommen sind. Der Sportschlumpf schnappt sich sofort seine Taucherbrille und geht auf Entdeckungsreise unter Wasser. Über die Vielfalt der Lebewesen staunt er nicht schlecht. Viele Fische schlumpfen an ihm vorbei. ‚Und was ist das?‘ fragt er sich, als er etwas Glibberiges im Wasser sieht.
Er schlumpft sofort zum Brillenschlumpf und beschreibt ihm seine Entdeckung. „Du hast eine Qualle geschlumpft. Ihre Haut ist gläsern, dünn und wäßrig. Sie hält das glibberige Innere zusammen. Es schlumpft mehrere Quallenarten. So gibt es tief unten im Meer sogar Quallen, die leuchten. Sie heißen deshalb Leuchtquallen. Habt Ihr auch schon einmal eine Qualle gesehen? Schreibt den Schlümpfen Eure Erfahrungen mit ihnen.
Und so sieht eine Qualle aus:

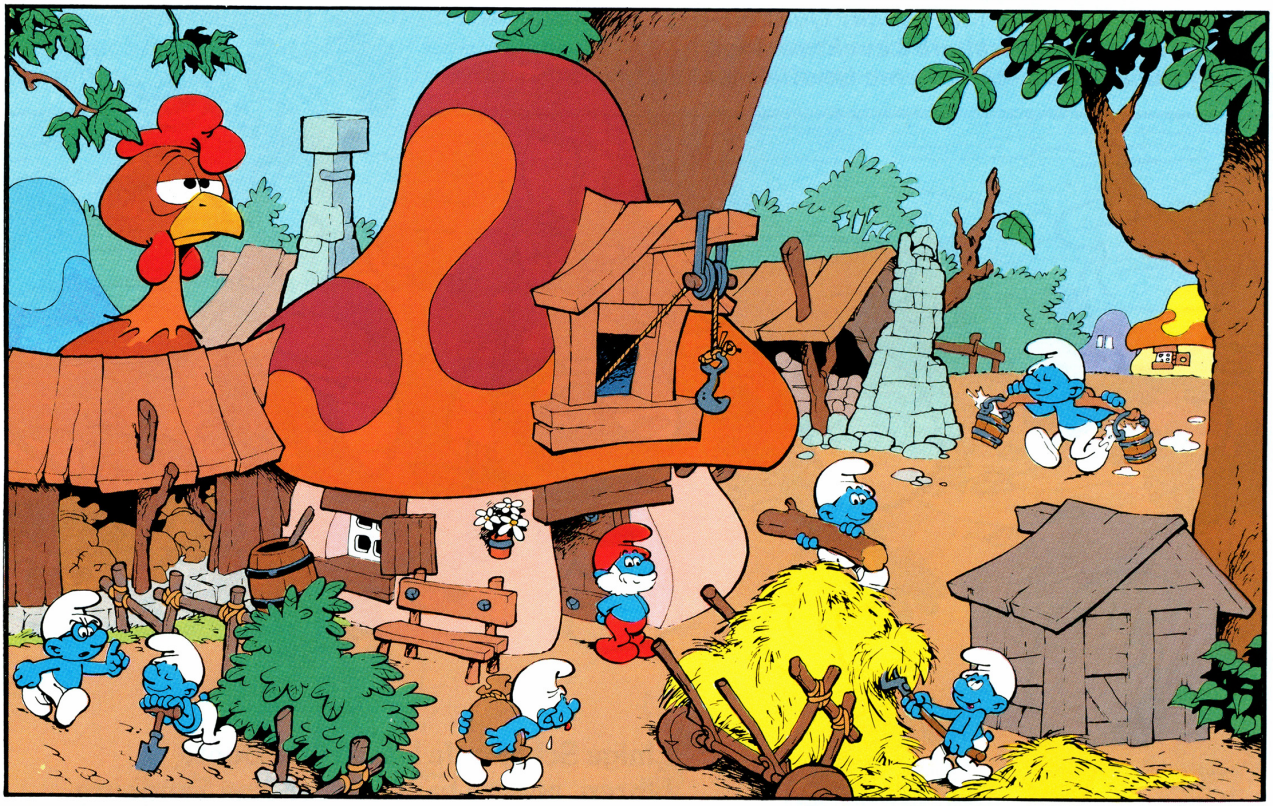


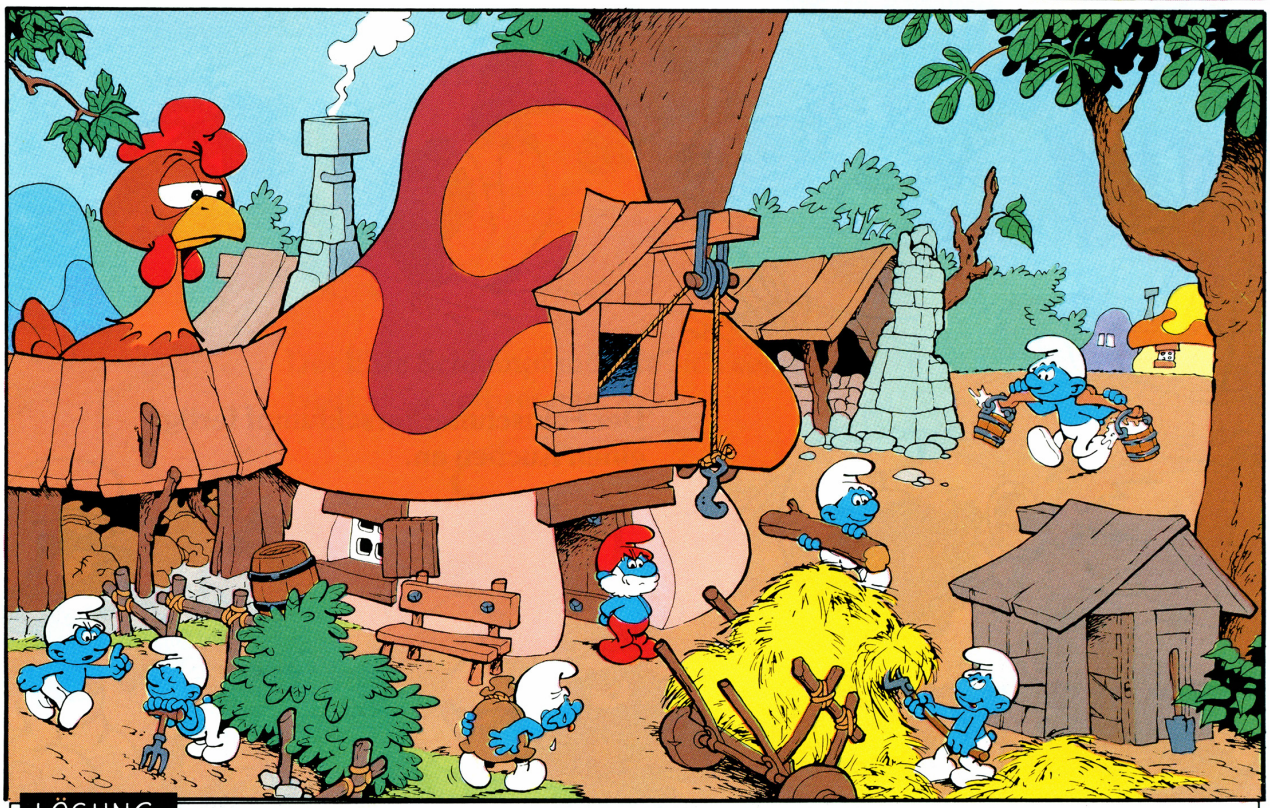
Einige Schlümpfe lassen ihre Boote fahren, andere bauen lieber eine Sandburg.

Der Eitle Schlumpf möchte sich seine Haut nicht verbrennen.

Der Feinschmeckerschlumpf fertigt einen Kuchen an.

SAPPERSCHLUMPF!
Ich hab' doch glatt 20 Unterschiede zwischen den zwei Bildern gefunden! Und Du? Findest Du sie auch?



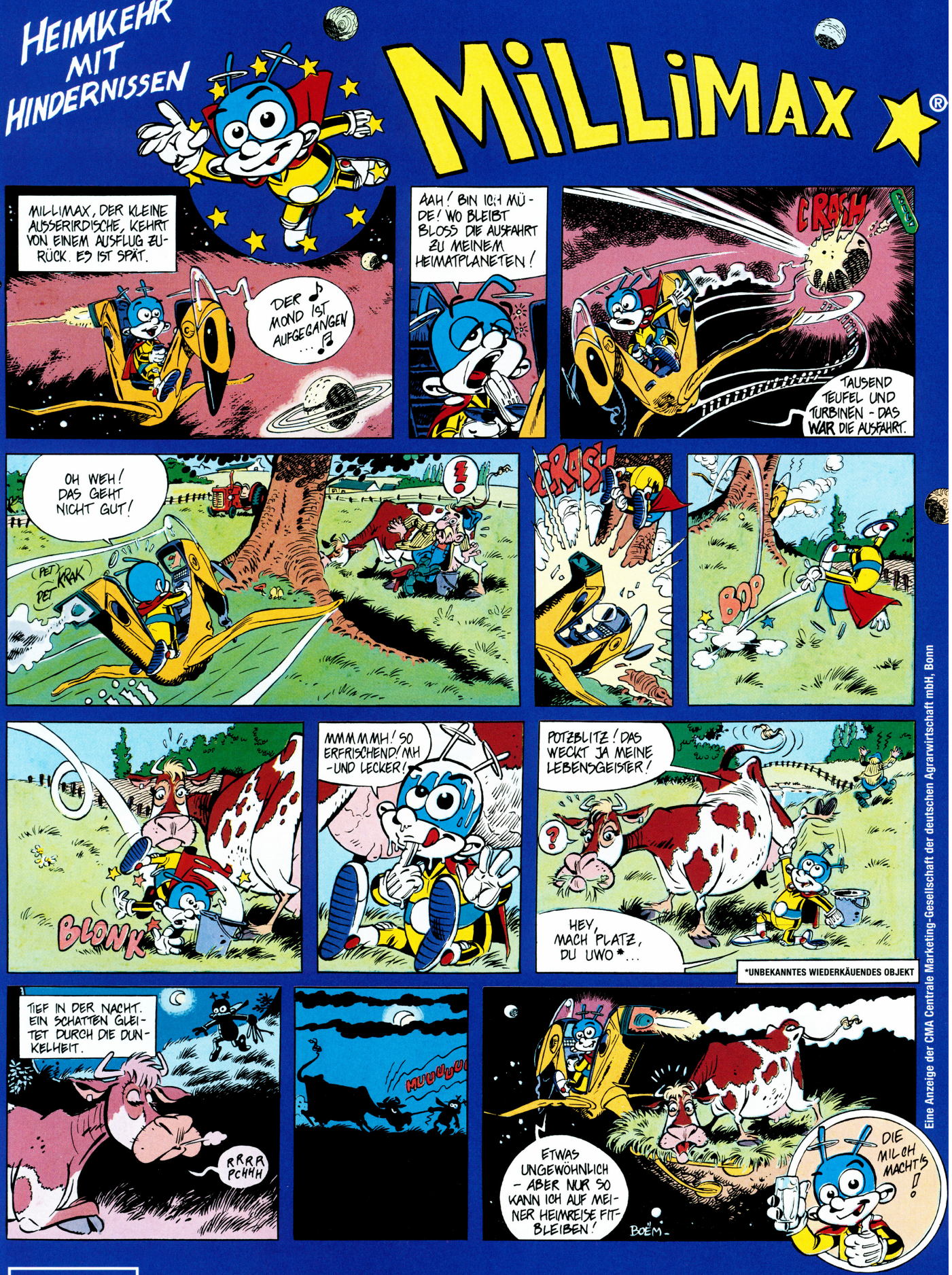


LÖSUNG:

1) die Blüte über dem Kopf des Huhns, **2)** die Augen des Huhns, **3)** der Schwanz des Huhns, **4)** das Muster des Dachs, **5)** der Rauch, der aus dem Schornstein kommt, **6)** die Schaufel des schlafenden Schlumpfs, **7)** der Deckel der Holztonne, **8)** der Blumentopf, der neben der Haustür hängt, **9)** der Rasen rechts vom Busch, **10)** der Gesichtsausdruck des Großen Schlumpfs, **11)** die Höhe des Hakens, **12)** der Baumstamm, der durch das Hausdach geht, **13)** das einzige Blatt, das an dem Baum rechts vom Schornstein des gleichen Hauses hängt, **14)** der Zaun hinter diesem Haus, **15)** der Kamin von dem rechten Haus im Hintergrund, **16)** der Fensterladen am gleichen Haus, **17)** die Augen des Schlumpfs, der die Milch trägt, **18)** die Spur aus Milch, die er hinter sich läßt, **19)** der Topf, der gegen die kleine Holzhütte gelehnt ist, 20) die Tür der Holzhütte.

HEIMKEHR MIT HINDERNISSEN

MILLIMAX®



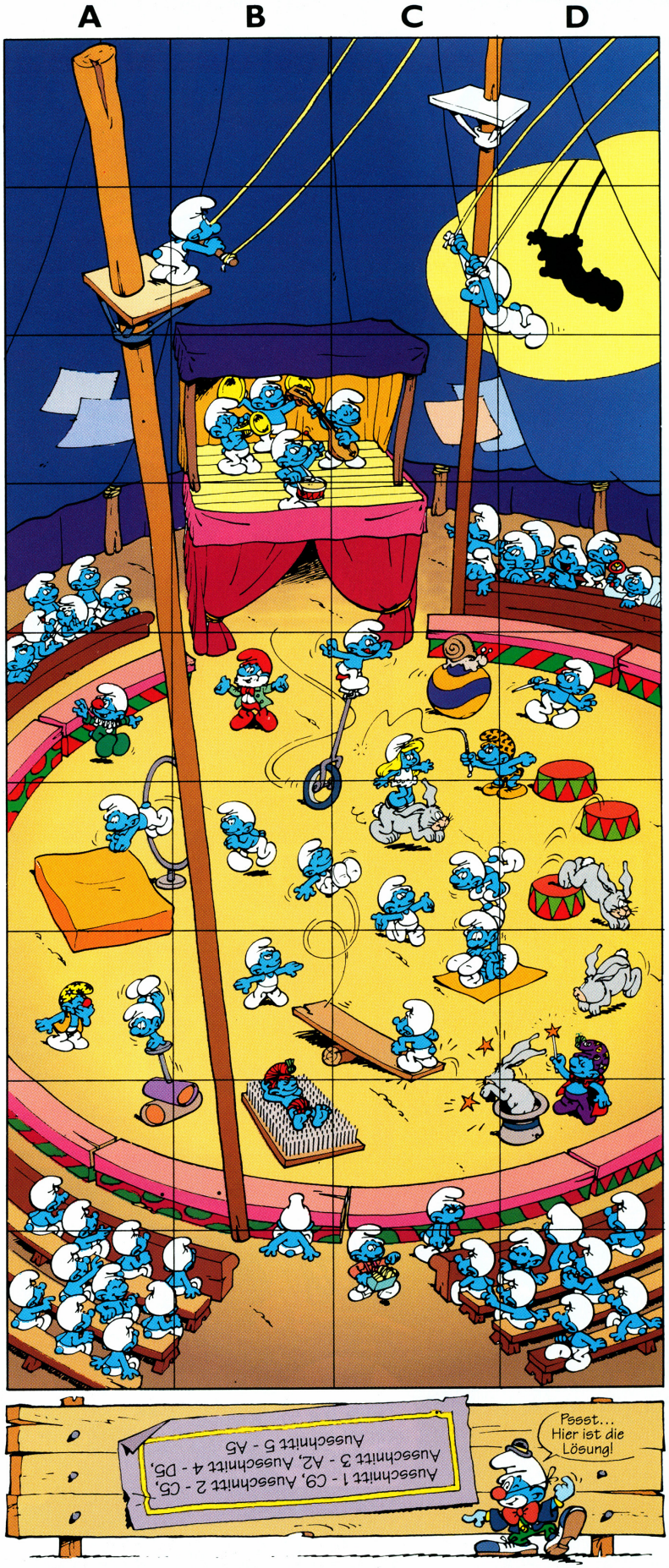
FINANZIERT AUS MITTELN DER

EUROPÄISCHEN GEMEINSCHAFT

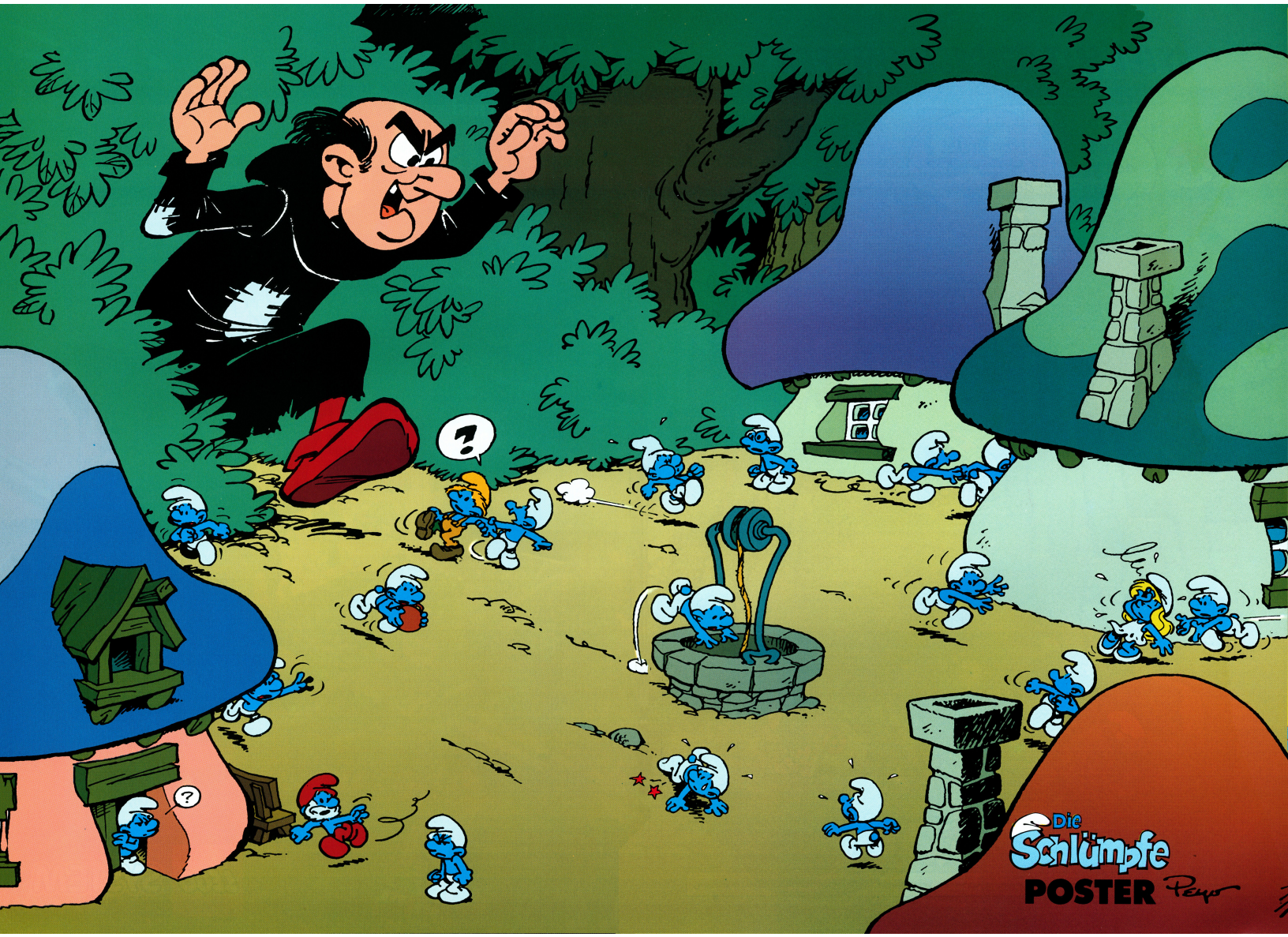
(Verordnung (EG) Nr. 3582/93)

Eine Anzeige der CMA Centrale Marketing-Gesellschaft der deutschen Agrarwirtschaft mbH, Bonn

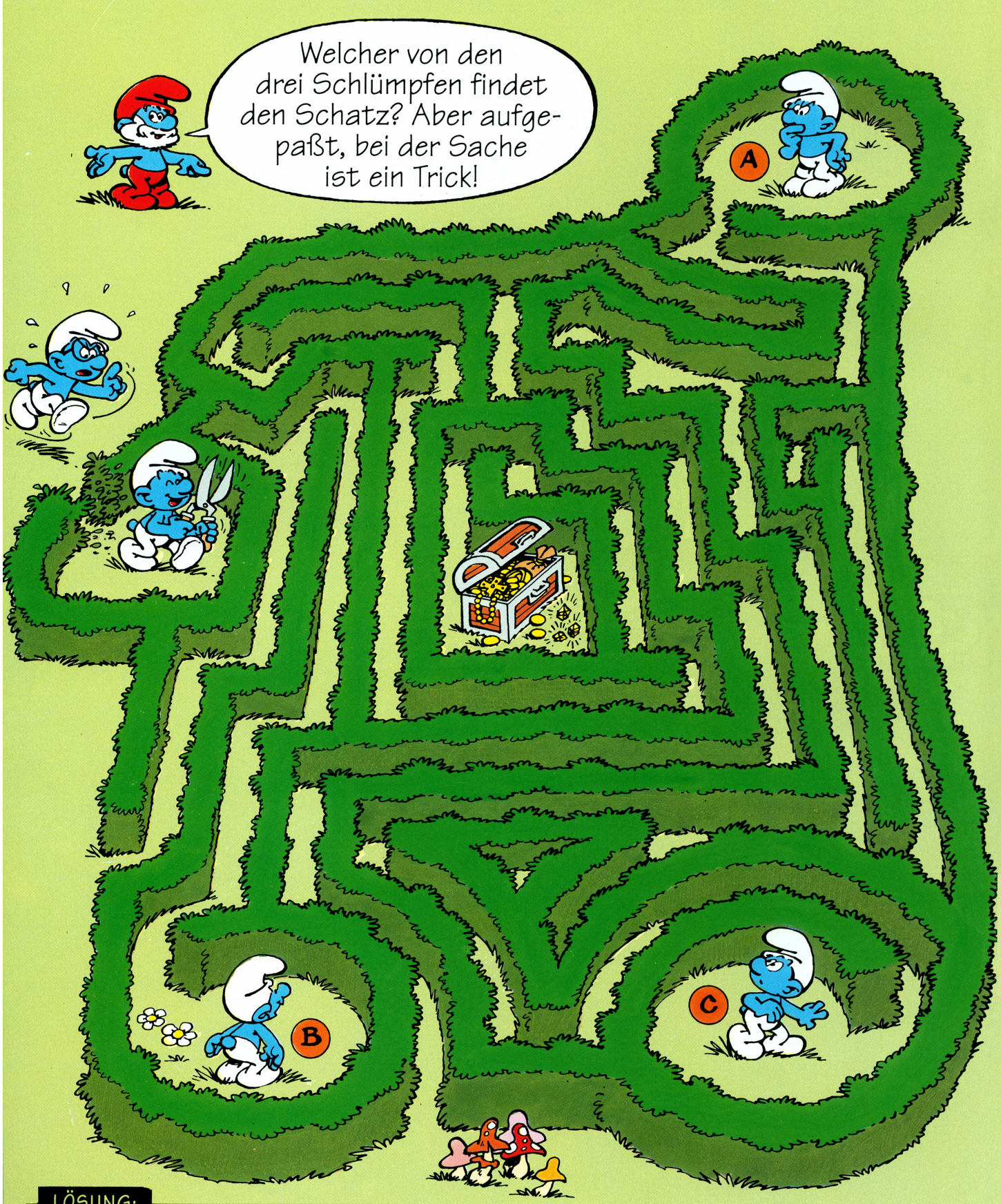
SPIEL MIT DEN SCHLÜMPFEN



SPYRIUS
Invasion vom Planeten Spyrius!
Alarm, Alarm! Die Roboter von Spyrius stießen mit einzigartigen Flugkörpern durch den dunklen Sternenstaub und bedrohen jetzt das geheime Projekt des Experimental-Astro-Express. Der Countdown läuft…
LEGO® SYSTEM Raumfahrt – Galaktisch gut!
6835
Spyrius Single Observer
6939
Spyrius Mega Spy Ufo
HEY, ICH BIN DER FALSCHE!
6889
Spyrius Multifunktions-Roboter
6991
Electric System
Experimental-Astro-Express
6949
Spyrius Titan-Monster-Robot
LEGO SYSTEM
© 1995 LEGO GmbH, Hohenwestedt. ® LEGO ist eingetragenes Warenzeichen. 923110/95


?
?
Die Schlümpfe
POSTER
Peyo

SPIEL MIT DEN SCHLÜMPFEN



LÖSUNG:

Schlumpf B findet den Schatz. Um dorthin zu gelangen, muß er das Labyrinth auf der linken Seite verlassen und von unten wieder neu betreten.

Kellogg's®

COOLE NAMEN-STICKER

„HEY, DA STEHT DEIN NAME DRAUF!"

AB SOFORT GIBT ES DEINE GANZ PERSÖNLICHEN NAMEN-STICKER MIT DEINEN KELLOGG'S-FREUNDEN SMACKS, TONY, CHOCOS, COCO, TOUCAN SAM UND CHOMBO ZUM BESTELLEN.

IN JEDEM SET SIND 48 STICKER MIT DEINEM NAMEN DRAUF. DU KANNST SIE ALS ABSENDER AUF DEINE BRIEFE ODER POSTKARTEN KLEBEN, AUF DEIN SCHULHEFT ODER WO IMMER DU WILLST.

UND SO EINFACH GEHT ES: DEN COUPON AUSFÜLLEN, AUSSCHNEIDEN UND 4,50 DM IN BRIEFMARKEN IN EINEN UMSCHLAG GEBEN UND AB AN

KELLOGG (DEUTSCHLAND) GMBH,
POSTFACH 6060, 37568 EINBECK.

HOL SIE DIR, DIE COOLEN NAMEN-STICKER VON KELLOGG'S.

BITTE DEUTLICH IN DRUCKBUCHSTABEN SCHREIBEN.

VORNAME UND NACHNAME

STRASSE UND HAUSNUMMER

POSTLEITZAHL UND WOHNORT

®KELLOGG COMPANY, USA ©1995 KELLOGG COMPANY

DER GROSSE SCHLUMPF ERZÄHLT

Die Jahrhundertmelone

Es war einmal ein Schlumpf, der aß für sein Leben gern Melonen.
Aber der Gärtnerschlumpf wollte keine anbauen und sagte ihm jedesmal wieder: „Melonen kann man hier nicht gut schlumpfen! Zu empfindlich! Hier ist es nicht warm genug!“

Genervt von den Diskussionen mit dem Gärtnerschlumpf säte der Feinschmeckerschlumpf einige Samen in einer sonnigen Ecke seines Gartens. Eine einzige Pflanze ging an und diese Pflanze trug eine einzige Frucht. Aber was für eine! Dank der Pflege des Feinschmeckerschlumpfs wurde die Melone jeden Tag größer und schöner. Und eine sehr große Melone ist für einen kleinen Schlumpf wirklich riesig! „Das wird die Melone des Jahrhunderts!“ rief der Feinschmeckerschlumpf stolz.

Jeden Tag kamen die Schlümpfe zum Garten. Sie diskutierten über die Melone, gaben Ratschläge, betrachteten die pausbäckige Frucht und leckten sich die Lippen. Einige trauten sich sogar, sie anzufassen! Da baute der Feinschmeckerschlumpf einen Zaun um seine Melone. „Um sie vor wilden Tieren zu schützen!“ sagte er.

Er bedeckte sie mit einem Netz, damit sie nicht von einer Amsel angepickt werden konnte. Wenn es regnete, ging der Feinschmeckerschlumpf - egal ob Tag oder Nacht - raus und deckte sie mit einem Wachstuch zu.

Langsam kam der Tag, wo sie gegessen werden konnte. Die Schlümpfe wollten ständig die letzten Neuigkeiten über die Melone hören. „Immer mit der Ruhe“, sagte der Feinschmeckerschlumpf „ihr bekommt jeder ein Viertel ... na ja ein Stück... ein kleines Stück. Aber ich möchte, daß sie ganz reif ist!“

Eines schönen Tages traf der Feinschmeckerschlumpf die große Entscheidung. Er stach ein langes Messer in die gelbe Haut der Melone und schnitt ein großes Stück heraus. Was er dann sah, ließ ihn aufschreien, auf den Hintern fallen und nahm ihm dann den Atem.

Die Melone war völlig leer bis auf eine große Waldmaus, die erstaunt mit den Augen zwinkerte. Ganz ruhig biß die Maus das letzte Stück Fruchtfleisch aus der Melone und aß es auf. Dann verschwand sie in den Gängen, die sie im Inneren der Melone gegraben hatte. Ihr Bauch war so dick, daß sie kaum noch durchpaßte…

Der Feinschmeckerschlumpf ist eigentlich sehr freundlich. Aber seit diesem Tag gibt es zwei Wörter, die man besser nicht ausspricht, wenn er dabei ist: Melone und Maus!

Schlumpfinchens Postseite

Es ist schlumpfig schön, so viel Post von Euch zu erhalten. Vielen, vielen Dank. Mit Begeisterung haben wir die schlumpfigen Gedichte, Sprüche, Fragen und Ideen gelesen. Schlumpfig schön waren wieder die Gemälde, die viele von Euch mitgeschickt haben. Einiges kann auf dieser Seite veröffentlicht werden. Für alles reicht leider der Platz nicht. Und wer auch einmal schreiben möchte, schickt seine Post an: Die Schlümpfe, Schlumpfinchens Postseite, Postfach 200180, 51431 Bergisch Gladbach.

Nina Christensen aus Hamburg schrieb diesen hübschen Spruch:

Will Dir mal das Leben scheinen,
daß Du zu nichts nutze bist,
Deine blauen Freunde auf zwei Beinen
mögen Dich so, wie Du bist.

Dieses Bild malte Ahmet Bekiroglu. Ahmet ist 13 Jahre alt. Vielen Dank, lieber Ahmet.

Isabell Fischaleck aus Moosburg malte dieses schlumpfige Bild. Ich fühle mich sehr geehrt, liebe Isabell, daß Du ausgerechnet mich gemalt hast. Und im Brief schreibst Du auch, daß Du mich, Schlumpfine, am liebsten magst. Übrigens würde Isabell sich sehr über Briefreundinnen freuen. Ihre Adresse: Isabell Fischaleck, Münchenerstr. 5, 85368 Moosburg.

Fragt Linda ihre Freundin: „Wie fandest du die Pommes?" Antwort: „Indem ich das Ketchup zur Seite schob." Diesen Witz schlumpfte uns Nina Schneider aus Hamburg. Vielen Dank, liebe Nina.

Der Gurgelhals, der ist gemein,
der will Euch dauernd fangen.
Da muß man ja gewitzt schon sein,
um ihm schnell wohl zu entkommen.

Dieses Gedicht schrieb uns Barbara Skorupka aus Lintach. Barbara ist 9 Jahre alt. Vielen Dank nochmals, liebe Barbara.

Die Schlümpfe

Die Schlümpfe, die sind supergut,
jeder trägt dort einen Hut.
Sie sind meistens gut gelaunt,
so daß jeder andre staunt.

Manch einer der hat Köpfchen,
Schlumpfinchen, die hat Knöpfchen.
Der Muskelschlumpf ist auch sehr stark
er trinkt viel Milch und ißt viel Quark.

Der Griesgramschlumpf ist nie gut drauf
Musikschlumpf, der weckt alle auf.
So lebt die ganze Schlumpfenschar,
und alles das hier ist wohl wahr.

Die 12jährige Ricarda Methner aus Neustadt/Saar schrieb dieses hübsche Gedicht. Nochmals vielen, vielen Dank, liebe Ricarda. Auch für Dein Kompliment. Ricarda mag am liebsten Babyschlumpf und mich. Das ist wirklich eine tolle Ehre.

Christopher Flade aus Berlin schickte uns dieses schlumpfige Foto. Christopher besitzt schon rund 200 Schlümpfe und sammelt noch weiter. Vielen Dank für das hübsche Bild, lieber Christopher.

Sommer-Hits für Kids

Sommer-Preis-Hit im Restaurant-Café:
Die Super-Baseball-Caps mit vier verschiedenen Motiven.

Nur je **6.95**

Menü & Magic Card
Hähnchenbrust-Schnitzel mit Buchstaben-Kartoffeln, Gurken- und Tomatensalat und Ketchup, 1 Glas Coca-Cola, Fanta oder Sprite, 0,3 Liter, und eine von sechs tollen Hologramm-Karten.

Alles zusammen **7.95**

RESTAURANT-CAFÉ

KARSTADT

795 3 3458WP648

Der Prinz unter den Walen

Ihr alle kennt Delphine. Ich schlumpfe sie sehr gern und möchte Euch heute einiges über sie erzählen. Schon in griechischen Sagen und in christlichen Legenden wird geschildert, wie Delphine Menschen aus Seenot retteten oder mit Badenden spielten. Auch in heutiger Zeit hört man häufig solche Geschichten.

So gab es zum Beispiel vor gar nicht allzu langer Zeit in Opononi, einem Badeort in Neuseeland, einen Delphin, der täglich bis an die Küste herankam und mit den Badegästen spielte. Auf seinem Rücken ließ er sogar Kinder reiten. Opo, wie ihn die Badegäste tauften, war ein ‚gemeiner Delphin'. Diese Delphine sieht man oft in Delphinarien, wo sie Kunststücke vorführen. Doch eingezwängt in Betonbecken fühlen sich die freiheitsliebenden Tiere überhaupt nicht wohl.

Ein perfekter Orientierungssinn

Die Delphine gehören zur Familie der Wale und damit zu den Säugetieren. Sie atmen durch Löcher auf dem Kopf. Wenn ein Delphin aus dem Wasser springt, preßt er verbrauchte Luft durch sein ‚Nasenloch' und atmet frische Luft ein, bevor er wieder untertaucht.

Delphine sind hochentwickelte, äußerst kluge Tiere. Sie orientieren sich anhand des Echos. Sie senden verschiedene hohe Töne aus – wahrscheinlich aus der Nasengegend. Diese Töne verursachen ein Echo, das von jedem Objekt, das auf dem Weg des Delphins liegt, zurückkommt. Die Delphine können dadurch sowohl erkennen, wie weit etwas entfernt ist und in welcher Richtung es liegt, als auch ein komplettes Bild wie auf einem Radarschirm erhalten. Mit Hilfe dieser Echo-Ortung kann ein Delphin selbst im dunkelsten Wasser andere Fische genau sehen. Der Delphin hört in Bildern.

Delphine mögen Menschen

Durch ihre nach oben gekrümmte Schnauze, die sie immer so aussehen läßt, als ob sie lachen, und die großen lebhaften Augen wirken Delphine stets freundlich und humorvoll. Und tatsächlich haben sie zu Menschen ein besonders inniges Verhältnis. So gab es zum Beispiel Anfang dieses Jahrhunderts einen Delphin, der 15 Jahre lang Schiffe durch die gefährliche Cooksche Meerenge bei Neuseeland lotste. Die Freundschaft zum Menschen geht so weit, daß die Delphine sogar versuchen, die menschliche Stimme nachzuahmen. Es soll sogar Delphine geben, die die Namen bestimmter Menschen „aussprechen" können.

Eine Eigenschaft, die bei Delphinen und Menschen ähnlich ist, ist das Verhältnis von Mutter und Kind. Delphine bekommen nach ungefähr einem Jahr Schwangerschaft ein einziges Baby, das ein Drittel so groß ist wie die Mutter. Das Baby wird anderthalb Jahre von der Mutter gesäugt. Während dieser Zeit beschützt die Mutter gemeinsam mit den anderen Delphin-Weibchen ihr Junges.

Hilfe für Delphine

Der Bestand der Delphine ist durch die heutigen Fangmethoden der schwimmenden Fischfabriken gefährdet. Weil sich die Tiere in großer Zahl in den riesigen Schleppnetzen der Schiffe verfangen, die auf Thunfischjagd gehen. So gehen sie jämmerlich zugrunde. Aus diesem Grund wird immer wieder über ein Verbot dieser Fangmethoden diskutiert, manche rufen dazu auf, keinen Thunfisch mehr zu essen. Hoffentlich gelingt es, Delphine künftig besser zu schützen und die weitere Verschmutzung ihres Lebensraumes, der Meere, zu verhindern. Denn da allein können sie glücklich leben und nicht in den viel zu kleinen Schwimmbecken der Aquarien, wo sie zu Spaßmachern dressiert werden.

Foto: IPC Mags./Apollo, London

DER HOHLE BAUM
Wir hätten nicht so weit vom Dorf weg-schlumpfen dürfen, Muskelschlumpf! Ich habe Angst!
Keine Angst, Ängstlicher Schlumpf, ich bin bei dir!
?
Muskelschlumpf! Ich... Ich habe einen Baum gesehen, der mich mit einem bösen Blick ange-schlumpf hat!
Aber das gibt's doch nicht! Du träumst!
Ich hätte schwören können...
ROAARGH!
AAAH!
?
ZU HILFE!
Ha! Ha! Ha! Komm zurück, Ängstlicher Schlumpf! Das ist nur ein Witz vom Überraschungs-schlumpf!
HI! HI! HI!
?
Überraschungs-schlumpf! Ich hatte furchtbare Angst!
Hi! Hi! Hi! Ich kann nichts dafür! Es ist stärker als ich!
So! Genug veräppelt! Wir müssen schnellstens zurück ins Dorf schlumpfen! Es wird dunkel!
Aber währenddessen belauert ein anderer Baum die kleinen Schlümpfe...
He! He! He!
LALALA
1

Da... Da ist noch ein Baum, der uns verfolgt... Ich fühle es!
Uff! Wir sind da!
He! He! He!
Muskelschlumpf! Ich habe dir geschlumpft, vor dem Dunkelwerden nach Hause zu kommen! Der Wald kann gefährlich sein!
Ich weiß, aber wir hatten uns ein wenig verlaufen, Großer Schlumpf!
Und dieser kleine hüpfende Baum? Was ist das?
Ähm... Das ist der Überraschungsschlumpf! Er hat uns einen Streich gespielt!
Überraschungsschlumpf, du weißt ganz genau, daß ihr nicht alleine durch den Wald laufen sollt!
Ähh... ja, Großer Schlumpf!
GROSSER SCHLUMPF! GROSSER SCHLUMPF!
Ich habe einen großen bösen Baum geschlumpft! Er hat uns verfolgt! Ich habe Angst!
Aber nein! Du hast bestimmt geträumt! Das gibt es nicht!
DIESER KLEINE ZWERG HAT RECHT! ICH EXISTIERE VOLL UND GANZ! HA! HA! HA!
?!
?
©Peyo
2

HA! HA! HA! ZITTERT, KLEINES UNGEZIEFER!
GURGELHALS!
ZU HILFE!
?
ER WIRD UNS SCHLUMPFEN!
LAUFT WEG!

GNI! GNI! GNI!

Und hopp! Wieder eine Handvoll! Das ist der schönste Tag meines Lebens!

Ich werde erst mal die hier mitnehmen. Ich komme später wieder. Jetzt kenne ich ja den Weg! He, he, he!
Laß uns los, verflixter Hexer!

Psst, Großer Schlumpf, ich habe eine Idee, die uns schlumpfen kann!
Bzzzz Bzzzz
Sehr gut, Überraschungsschlumpf! Los!

Ho! Gurgelhals! Das ist der falsche Weg, zu deiner Kaschemme geht's da lang!
He! He! Kleines Ekel! Du wirst ja wohl nicht so blöd sein und mir den richtigen Weg zeigen, nicht wahr?

Aber?! Du hast recht, die Richtung ist verkehrt!

Zeig mir den richtigen Weg und versuch nicht mich reinzulegen, sonst erwürge ich dich!
Ähm... Da lang!
©Peyo

Da lang?

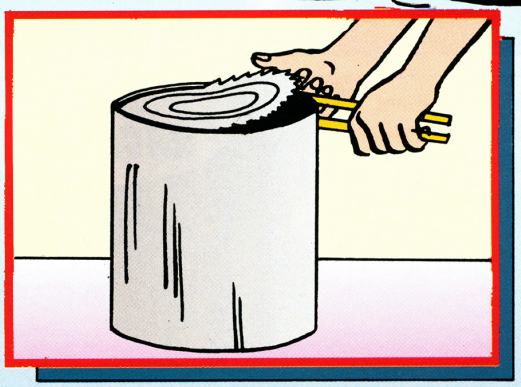
HE!
Weg hier!

HOOO!
Schnell! Weg hier!
WA... WARTET!
Laßt mich nicht allein! Ich habe Angst! Diese Bäume sind eklig!
?
HU
HUUUUU
HILFE!
ÂÂÂÂÂÂÂH
Deine Idee war sehr gut, Überraschungsschlumpf! Na?! Diese Eule scheint uns zu kennen?!
HU HUU HU HUU
Aber ja! Sie erinnert sich an mich! Ich habe ihr gebrochenes Bein geschlumpft!
Ich mag die Bäume, die Gurgelhals nicht mögen!
HUHUUU, GURGELHALS!
ICH RÄCH...?!
KRRR
ARAAAH PLATSCH
Zurück im Dorf wird der hohle Baum des Zauberers in einem großen Feuer zu Ehren ihres Retters, des Überraschungsschlumpfs, verbrannt!
JA DER SCHLUMPF SCHLUMPF SCHLUMPF,
DER MACHT SCHLUMPF SCHLUMPF SCHLUMPF
Zur gleichen Zeit, wartet Gurgelhals im tiefsten Wald auf den Tag, an dem er seine Kaschemme wiederfindet.
GRMBL!
Und ich werde mich rächen!
ENDE

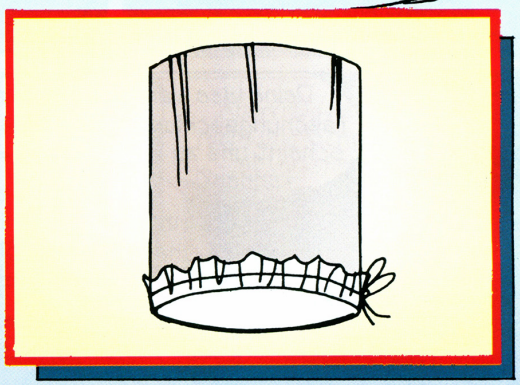
Schlumpfige Unterwasser-Lupe

Der Bastelschlumpf hat sich eine Unterwasser-Lupe gebastelt. Er ist fasziniert davon, was er damit alles beobachten kann. Ihr könnt die Unterwasser-Lupe auch basteln.

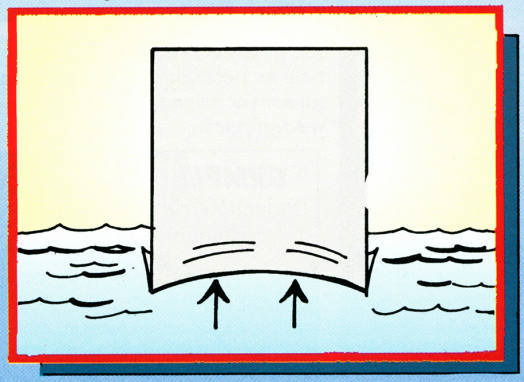
Ihr braucht dafür: **eine große, leere Blechdose**
einen Dosenöffner
ein Stück Klarsichtfolie
ein Stückchen Schnur
ein Klebeband



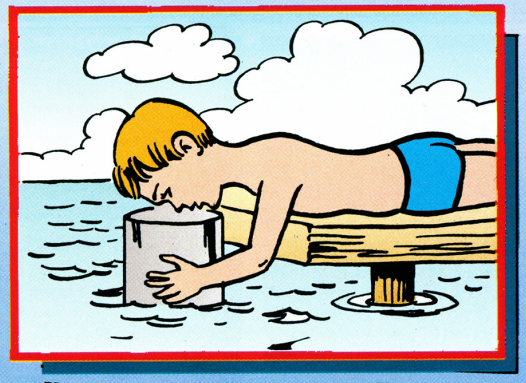
Entferne mit dem Dosenöffner den Boden der Blechdose und klebe die scharfe Kante ab.



Nimm ein Stück Klarsichtfolie und binde die geöffnete Dose mit Hilfe der Schnur wasserdicht ab.

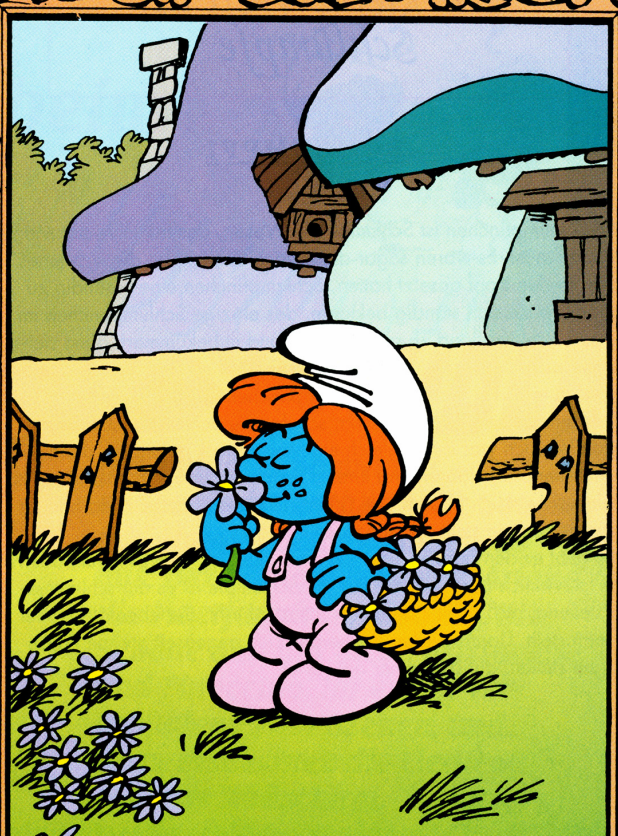


Hält man die Dose ins Wasser, wölbt sich die Folie durch den Wasserdruck leicht nach innen.



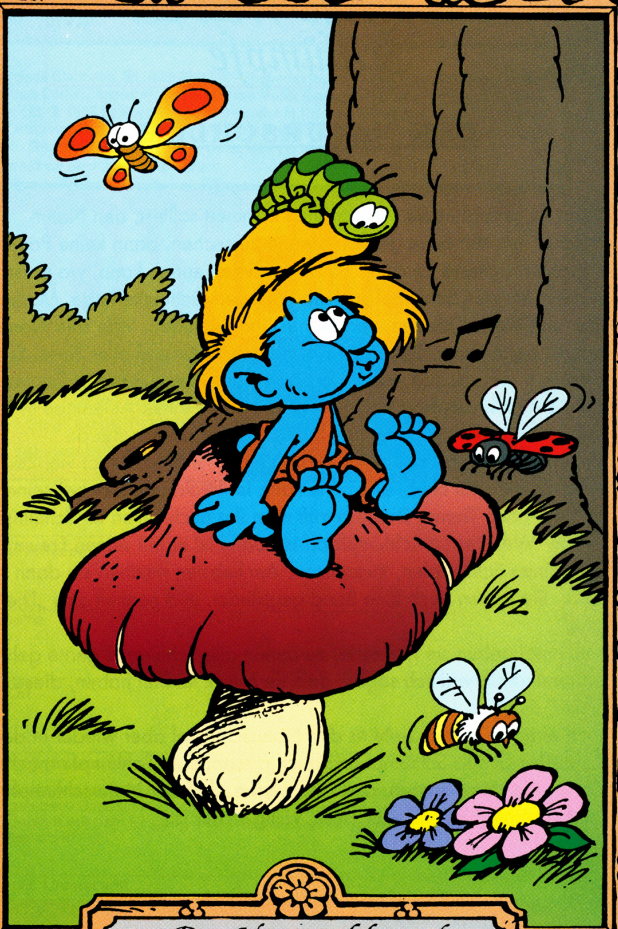
Ihr werdet sehen, daß sich die Lichtstrahlen wie in einem Vergrößerungsglas an der linsenförmigen Oberfläche brechen. So erhaltet Ihr ein vergrößertes Bild von der Welt unter Wasser.

Der Cholerische Schlumpf



Schlumpfi

Der Gleichgültige Schlumpf



Der Naturschlumpf

Die kleine Welt der Schlümpfe

SCHLUMPFI

Wie Schlumpfinchen ist Schlumpfi ein Wesen, das mit Hilfe der Magie entstanden ist. Es waren sogar die kleinen Schlümpfe, die sich eines Tages in den Kopf gesetzt hatten, Schlumpfinchen eine Freundin zu geben, da sie sich ständig beklagte, das einzige Schlumpfinchen im ganzen Schlumpfland zu sein. Sorglos und unbekümmert, ohne sich der Gefahr bewußt zu sein, gingen sie zu Gurgelhals, um ihm die Zauberformel zu mopsen, mit der er Schlumpfinchen erschaffen hatte.
Nachdem sie alle Zutaten hatten, schufen sie Schlumpfi. Und beim ersten Versuch war ihnen gleich ein Meisterstück gelungen, denn mit ihren feuerroten Haaren und ihrem Gesicht voller Sommersprossen ist Schlumpfi wirklich hübsch. Sie ist ein richtiges Herzchen und hat nur einen Fehler: sie stellt die ganze Zeit Fragen.
Also geht es den ganzen Tag: „Warum dies...?" und „Warum das...?". Das ist wirklich anstrengend. Für die Schlümpfe ist es die schlimmste Vorstellung, daß Schlumpfi einen Schlumpf trifft, der ebenfalls immer Fragen stellt. Dann würden die beiden sich gegenseitig ohne Pause Fragen stellen, auf die keiner antwortet.

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER CHOLERISCHE SCHLUMPF

Am Sonntag ruhen sich auch die Schlümpfe aus. Sie lassen ihre Arbeit Arbeit sein und machen es sich gemütlich. Nur einer hält sich nicht an die Sonntagsregeln, das ist der Cholerische Schlumpf. Wenn er wieder einen seiner Anfälle bekommt, ist es so, als zöge ein Tornado über das Schlumpfdorf hinweg. Ein Schwall von Flüchen, die wir hier nicht wiederholen wollen, geht auf alle Schlümpfe nieder. Jeder beeilt sich, so schnell wie möglich, nach Hause zu kommen, denn das ist das Zeichen, daß sich der Cholerische Schlumpf gleich den nächst-besten schnappen und ihn fertigmachen wird. Einige Schlümpfe ermahnen den Cholerischen Schlumpf immer wieder, aber ziemlich erfolglos. Man muß ihn so nehmen wie er ist, denn wenn sein cholerischer Anfall vorüber ist, kann der Cholerische Schlumpf auch sehr nett sein.

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER NATURSCHLUMPF

Wenn du einmal in die Verlegenheit kommen solltest, den Naturschlumpf inmitten einer großen Menge zu suchen, dann keine Panik! Es gibt ein sicheres Zeichen, an dem man erkennen kann, wo er ist. Du mußt nur den Schlumpf suchen, über dem Schmetterlinge, Marienkäfer und Bienen kreisen, und du hast ihn gefunden. Wie sein Name sagt, ist der Naturschlumpf ein Freund der Natur und aller Tiere. Er trennt sich niemals von seinem Begleiter, der Raupe Papilio. Sie war früher ein Schmetterling, aber sie wurde durch einen Aufenthalt in der Uhr von Vater Zeit verjüngt und bleibt nun immer eine Raupe.
Wegen seiner Liebe zur Natur verbringt der Naturschlumpf viel Zeit im Wald. Manchmal bleibt er wochenlang im Wald und lebt bei seinen Freunden, den Tieren. Deshalb trifft man ihn auch selten im Schlumpfdorf an. Wenn er im Schlumpfdorf ist, dann ist er mit seinen Freunden, den kleinen Schlümpfen, zusammen. Am liebsten machen sie dann Musik. Sie haben auch eine Band gegründet, und nennen sich „Die Minis".
Manchmal geben sie Konzerte, zu denen alle Schlümpfe gerne gehen, denn man muß wirklich sagen, daß sie Musik im Blut haben, diese Minis!
Nach einigen Tagen, zieht es den Naturschlumpf aber wieder in den Wald. Der Große Schlumpf und auch die anderen Schlümpfe machen sich um ihn keine Sorgen, denn sie wissen, daß der Naturschlumpf inmitten seiner Freunde, der Tiere, völlig sicher ist.

Die kleine Welt der Schlümpfe

DER GLEICHGÜLTIGE SCHLUMPF

Der Gleichgültige Schlumpf wird oft mit dem Faulen Schlumpf verwechselt. Das ist ein großer Fehler, denn der Gleichgültige Schlumpf denkt nicht die ganze Zeit daran, wo er sich als nächstes hinlegen und ein kleines Schläfchen machen kann, wie der Faule Schlumpf es die ganze Zeit macht.
Sein Motto heißt: „Schlumpfen und schlumpfen lassen", oder besser gesagt: „Leben und leben lassen!" Nichts beunruhigt ihn, nichts regt ihn auf, nichts kränkt ihn, für ihn ist alles gut. Er ärgert niemanden und erwartet, daß ihn auch keiner ärgert. Aber glaub ja nicht, daß ihm alles egal ist! Wenn Du ihn um einen Gefallen bittest, wird er Dir gerne helfen, aber in seinem Rhythmus! „Nur nicht schlumpfen, wir haben Zeit!" hört man ihn immer wieder sagen. Doch diese gleichgültige Haltung ohne Enthusiasmus hindert ihn nicht daran, eine gewisse Dynamik zu entwickeln. Denn es war tatsächlich er, der die Idee hatte, die Band „Die Minis" zu gründen.

Schlumpft mit beim PREISAUSSCHREIBEN

5 x Walt Disney Video

„Sing mit uns – Der ewige Kreis" zu gewinnen

Das Video „Sing mit uns – Der ewige Kreis" enthält tolle Songs aus einigen Disney-Filmen, so aus: Der König der Löwen, Arielle die Meerjungfrau, Aladdin, Die Schöne und das Biest, Aristocats und Pinocchio. Ihr erlebt verschiedene Film-Szenen, und dazu erscheinen die Liedtexte auf dem Bildschirm.

Und so könnt Ihr ein Video gewinnen:
Schreibt einen schlumpfigen Liedtext für die Schlümpfe auf eine Postkarte und schickt diese an: Bastei-Verlag, Die Schlümpfe, Stichwort: Sing mit uns, Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach. Vergeßt nicht, Euer Alter anzugeben.

Jeder kann sich an diesem Preisausschreiben beteiligen, nur nicht die Mitarbeiter des Bastei-Verlages und deren Angehörige. Die Teilnahme ist nicht an den Kauf eines Schlümpfe-Heftes gebunden. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, entscheidet das Los. Eine Barablösung ist ausgeschlossen, ebenso der Rechtsweg. Die Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.

Herausgeber und Verleger: BASTEI-Verlag, Gustav H. Lübbe GmbH & Co., Postfach 200 180, 51431 Bergisch Gladbach, Tel.: 0 22 02/12 10 · Chefredakteur und verantwortlich für den Inhalt: Werner Geismar · Redaktion: Marion Strothteicher · Texte: A. Ritte · Grafik: Mirka Pollmer · Herstellung: Matthes Boden · Anzeigen: Frank-Michael Müller (Leitung), Barbara Eschbach (Verkauf) verantwortlich für den Inhalt der Anzeigen: Barbara Eschbach · Anzeigenpreisliste Nr. 5 vom 1. 1. 95 · Copyright: © 1995 by Peyo/Licensed through I.M.P.S. sa., 85 rue du Cerf – 1332 Genval (Belgium) · Druck: Rotolito Lombarda · Vertriebsleitung: Bernd Borkenhagen, Werner Kraus · Auslieferung in Österreich: A. Fröhlich, Buch- und Zeitschriftenvertrieb GmbH, Alfred-Fröhlich-Str. 3, **A**-2201 Seyring, Telefon: **Österreich** (0 22 46) 25 91 · Erfüllungsort: Bergisch Gladbach · Gerichtsstand: Das für den Verlagssitz zuständige Gericht.
Unser Verlagssitz ist Bergisch Gladbach, die junge Großstadt mit Blick auf Köln am Rhein.

Die Schlümpfe ABONNEMENT

Abonnieren Sie Ihr Jugendheft Die Schlümpfe. Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Bastei – Abo – Service, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem Eingang der Bestellung.

Bestellschein für Ihr Jugendheft-Abonnement

Bitte schneiden Sie diesen Coupon aus und schicken Sie ihn an folgende Adresse: Bastei – Abo – Service, 74168 Neckarsulm

Hiermit bestelle ich für zunächst 12 Monate DIE SCHLÜMPFE (12 Ausgaben = DM 47,40)

Meine Zahlungsweise ist:

– bequem durch Bankeinzug halbjährlich DM 23,70 inkl. Porto und Verpackung

Konto-Nr.: _____

Bankleitzahl: _____

Bank: _____

– gegen Rechnung jährlich DM 47,40 inkl. Porto und Verpackung

Bitte kreuzen Sie Ihren Wunsch an. Sie erhalten dann einmal pro Monat die aktuelle Ausgabe. Die Preise für ein Auslands-Abonnement erhalten Sie auf Anfrage. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn es nicht spätestens 6 Wochen vor Beendigung des Bezugszeitraumes schriftlich gekündigt wird.

_____
Name/Vorname

_____
Straße/Nr.

_____
PLZ/Ort

_____
Datum/ 1. Unterschrift des Abonnenten

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen beim Bastei – Abo – Service, 74168 Neckarsulm, widerrufen kann. Die Frist beginnt mit dem Eingang dieser Bestellung. Ich bestätige dies mit meiner 2. Unterschrift

_____
Datum/2. Unterschrift

NEU

Wahnsinn, wie sieht der denn aus?

Erst basteln. Dann spielen. Mit PEZ Body Parts.

Wie wird Fred Feuerstein ruck zuck zum tapferen Robin Hood? Und wie verwandelt sich Bugs Bunny hoppladihopp in einen mutigen Ritter? Ganz klar. Die neuen PEZ Body Parts machen's. Lustige Aufsteckteile, die auf alle Deine PEZ Figuren passen. Immer wieder. Immer neu. Also: Aussuchen – aufstecken – ab geht's. Mit den neuen PEZ Body Parts!

Übrigens: PEZ Body Parts findest Du da, wo es auch PEZ gibt. Mach mehr aus Deinen PEZ Figuren. Mit PEZ Body Parts!

Suchen, gewinnen, abhängen! PEZ verlost 11 Hängematten!

Das ist stark: 11 schicke Hängematten und 111 schnittige Flugdrachen warten auf Dich. Die Preisfrage: Wieviele Fred Feuersteins findest Du auf dieser Seite? Einfach die richtige Zahl auf eine Postkarte, 80 Pfennig Briefmarke und Absender drauf, und ab damit bis zum 31.10.'95 an PETER PEZ, Postfach 505, A-4021 Linz. Viel Glück!

PEZ®

BODY PARTS